

HUBUNGAN METODE BERMAIN, CERITA, DAN MENYANYI (BCM) DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SD MENURUT PERSEPSI MAHASISWA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Purniadi Putra

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Email: usupurniadi@yahoo.com

Abstract: *The use of play methods, stories and singing (BCM) is expected to be easily understood and can increase the child's motivation for the child to get a good achievement. In line with this statement that one way to move the child's achievement is to create a fun learning condition because if the child is happy with the lesson they are going through then their children get a good achievement. This research method using quantitative research. Research location in UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. The results describe the amount of variance that can be explained by the faktor formed in each variable. The value of communalities for the play method is 0.979 means that 98% of the factors formed are able to explain the variance of the facility attributes that support the singing method. Communalities for the story method variable is 0.719 meaning that 79% of the factors formed are able to explain the variance of the facility attributes that support the story method, and for the singing method variable is 0.60 means that 60% of the factor is able to explain the variance of the attribute that supports the singing method.*

Keyword: *Playing Method, Story, and Singing (BCM), Student Achievement Elementary School.*

PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan mutu pendidikan tanggungjawab sepenuhnya bukanlah hanya guru saja tetapi semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Dalam pendidikan dasar khususnya guru memberikan bekal pengetahuan kepada anak untuk melanjutkan kejenjang selanjutnya. Guru SD adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di jaman pesatnya perkembangan teknologi. Setiap guru SD dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang bisa memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk mengajarkan semua.

Untuk itu seorang guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, di mulai dari rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih

banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik bahkan cenderung membosankan anak, sehingga anak kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang sedang dijalannya. Rendahnya motivasi anak pada mata pelajaran yang sedang dialaminya menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas.

Untuk mengetahui mengapa siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran tentu guru perlu merefleksikan diri untuk dapat mengetahui faktor penyebab ketidak berhasilan siswa dalam pelajaran yang dilakukannya. Sebagai guru yang baik dan profesional, permasalahan ini tentu perlu ditanggulangi dengan segera. Berdasarkan hal tersebut di atas, salah satu alternatif yang bisa dilakukan dalam menumbuhkan motivasi anak tingkat SD dalam mengikuti pendidikan yaitu dengan penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) yang mana dalam dunia anak adalah dunia bermain.

Bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Begitu juga dengan metode cerita dan menyanyi apabila kita isi dengan materi pembelajaran maka akan cepat mudah dicerna atau difahami oleh peserta didik. Penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) ini diharapkan agar mudah dipahami dan dapat meningkatkan motivasi anak agar anak tersebut memperoleh prestasi yang baik. Sejalan dengan pernyataan ini bahwa salah satu cara menggerakkan prestasi anak adalah dengan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan karena jika anak itu senang dengan pelajaran yang sedang dilaluinya maka mereka anak mendapatkan prestasi yang baik. Oleh karena itu sangat penting dilakukan untuk mengadakan penelitian yang berhubungan dengan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM). Peneliti sangat tertarik untuk meneliti dengan judul *"Hubungan Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) dengan Prestasi Siswa SD Menurut Persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang"*.

Dalam pembahasan ini akan peneliti akan memfokuskan permasalahan pada penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) pada siswa SD pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut Persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SD pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut Persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan hubungan antara metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) dengan prestasi siswa SD pada Pendidikan Agama Islam menurut Persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Kajian Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi (BCM) dengan Prestasi Belajar Siswa SD

Metode bermain adalah metode yang memainkan suatu peran, alat atau benda sesuai dengan tema yang bertujuan untuk memperdalam materi dengan mudah untuk mencapai tujuan belajarnya. Dengan metode ini anak akan memiliki daya ingat

yang lebih.¹ Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.²

Adapun bermain di sekolah dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bimbingan yang diarahkan. Dalam bermain bebas dapat diartikan suatu kegiatan bermain dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep pengertian tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara bermain sesuatu. Dari keempat ciri diatas dapat disimpulkan pengertian aktivitas bermain berbeda dengan aktivitas lainnya seperti mandi, makan atau tidur. Namun dalam bermain sebenarnya anak sedang belajar, dalam melakukan aktivitas bermain hendaknya harus mengandung unsur pelajaran. Ini dilakukan agar anak dapat meningkatkan kemampuan keterampilan, kecerdasan, emosi, dan sosial secara emosional. Bagi seorang anak, bermain merupakan sarana dan aktivitas yang mencerminkan kelakuan anak, arah hidupnya, kecenderungannya, emosionalnya, dan nilai dirinya. Dalam artian alat permainan yang dipilih anak akan menunjukkan ciri-ciri kepribadian secara umum.³

Dengan bermain, maka anak dapat melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupannya. Karena fungsi permainan pada masa kanak-kanak sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan diri sang anak, karena kegiatan sehari-hari dari diri sang anak yang paling utama adalah bermain, sebelum mereka disibukkan oleh kegiatan rutin mereka seperti bekerja membantu orang tua, belajar atau berkonsentrasi sebagaimana yang telah dilakukan oleh orang dewasa. Melalui permainan, maka anak banyak mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas perkembangan. Permainan yang menentang kecerdasan dan yang memperkembangkan kecakapannya misalnya kotak balok yang bisa disusun menjadi rumah, jembatan dan sebagainya, sangat berperan bagi perkembangan anak pada masa depan. Dengan permainan anak dapat berfantasi dan berprestasi.⁴

Di samping itu juga, Islam sangat menghargai dan memperlakukan manusia sesuai dengan fitrah kemanusiannya yang memiliki kecenderungan spiritual dan mendambakan kegembiraan dengan jalan melalui bermain, bercanda dan bergurau asalkan sesuai dengan syari'at Islam. Dan tidak menyimpang dari etika-etika yang ada, terutama bagi anak kecil yang mempunyai kecenderungan untuk bermain dalam rangka menghabiskan energy yang tertumpuk pada dirinya.

¹ Ariany Syurfah, *Multiple Intelligences for Islamic Teachin*, (Bandung: Syaamil, 2007), hlm. Xi.

² Paul Henry Mussen, *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1988), hlm. 35.

³ Akram Misbah Utsman, *25 Kiat Membentuk Anak Hebat*, (Jakarta: Gema Insani, 2005), hlm.87.

⁴ Ale Sobur, *Anak Masa Depan*, (Bandung: Angkasa, 1986), hlm. 247.

Rasulullah SAW sebagai Uswatun Hasanah atau suri tauladan yang baik dalam segala sesuatu sebagaimana di dalam Al Qur'an telah disebutkan dalam surat Al Ahzab ayat 2 yang berbunyi :

وَاتَّبِعْ مَا يُوحَىٰ ۖ إِلَيْكَ مِن رَّبِّكَ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرًا ۚ

Artinya : “Sesungguhnya Telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu yaitu bagi orang yang mengharap rahmat Allah dan kedatangan hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.”

Dan beliau juga bermain dengan anak-anak para sahabat, bercanda dengan mereka, dan mendorong mereka untuk bermain dan menghibur diri dengan sebuah permainan yang diperbolehkan. Permainan yang bersih, hiburan yang diperbolehkan, persiapan jasmani dan olahraga termasuk keharusan bagi setiap muslim. Sebagaimana dalam hadis beliau, yang berbunyi: “*Ajarilah anak-anak kalian renang, memanah, dan latihlah menunggang kuda hingga mahir*”. HR. Al Baihaqi dari Umar Bin Khattab.⁵

Dari kutipan hadis diatas, maka dapatlah diketahui bahwa Islam sangat menganjurkan bermain, terutama pada masa anak-anak. ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu: (1) kemungkinan anak untuk belajar diwaktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa, dan (2) kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan diwaktu kecil lebih banyak dan besar jika dibandingkan ketika ia sudah dewasa.⁶ Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa permainan atau bermain adalah suatu kegiatan yang dapat menimbulkan keasyikan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela tanpa mempertimbangkan hasil akhir, sehingga tercipta kerukunan yang berguna bagi pembentukan pribadi anak sebagai anggota masyarakat.

Menurut pendidik dan ahli Psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak dapat memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri. Anak merupakan sosok yang sedang berupaya memahami dirinya. Dia belum banyak melakukan kegiatannya dengan penuh kesadaran. Oleh sebab itu perlu bimbingan dari orang dewasa untuk memaksimalkan potensinya. Dan salah satu kegiatan yang paling baik dilakukan adalah dengan bermain.

Permainan mempunyai tujuan dan fungsi yang cukup penting bagi anak. Salah satu fungsi yang penting adalah melatih otot seluruh anggota badan anak. Dengan bermain pula anak belajar melakukan aktifitas baik jasmani maupun rohaninya. Permainan menjadikan anak mendapatkan pengalaman yang menyenangkan sambil melakukan kegiatan belajar dan melakukan tugas perkembangan. Teori modern ini

⁵ Abdullah Nasih Ulwan, *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*, Jilid II. Diterjemahkan oleh Drs. Syaifullah Kamelir, IC dan Drs. Hery Noer Ali, 988, (Bandung: As Syifa'), hlm. 435-437.

memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak.

Pentingnya arti dan nilai permainan bagi anak, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Permainan merupakan sarana untuk mensosialisasikan anak artinya sarana untuk mengintroduksi anak jadi anggota dari suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia.
- 2) Permainan anak dapat mengembangkan kecakapan, kecerdasan dan fantasinya. Dalam permainan anak mengalami berbagai macam emosi atau perasaan kesenangan dan kegembiraan tanpa memperhitungkan hasil akhir.
- 3) Permainan menjadi alat pendidikan, karena permainan bisa memberikan rasa kegembiraan, kepuasan, dan kebahagiaan pada diri anak.
- 4) Permainan memberikan kesempatan pra latihan untuk mengenal aturan aturan permainan, memenuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal.
- 5) Dengan bermain anak dapat berlatih fungsi-fungsi jasmani dan rohaninya dengan penuh kesungguhan.

Menurut Binti Maunah, istilah metode mengajar terdiri dari dua kata yaitu metode dan mengajar'. Metode atau metoda berasal dari bahasa Yunani *Greeka* yaitu *metha* + *hodos*. *Metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* berarti jalan atau cara. Jadi 'metode mengajar' berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pengajaran agar tercapai tujuan pengajaran. Hadi Santoso dalam Binti Maunah mengatakan bahwa sesungguhnya cara atau metode mengajar adalah 'seni' dalam hati 'seni mengajar'.

Martinis mengatakan bahwa, metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, member contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu.⁷ Sedangkan Soelaiman Joesoef, memberikan penafsiran, bahwa metode adalah suatu kerangka kerja dan dasar-dasar pemikiran digunakannya cara-cara yang khusus. Metode merupakan jalan menuju suatu tujuan,⁸ pendidikan dalam proses belajar mengajar.

Tujuan pendidikan merupakan sesuatu yang penting, mengingat perjalanan setiap institusi yang memiliki visi yang jelas selalu dimulai dari tujuan *start from the end*. Demikian pula pendidikan yang kini menjadi harapan mengarahkan pada kehidupan yang lebih baik hendaknya selalu berangkat dari tujuan yang akan dicapai.

Apabila tujuan yang akan dicapai sudah jelas, maka langkah selanjutnya dapat diteruskan dengan memikirkan perangkat-perangkat lain yang mendukung pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.⁹ Untuk membentuk kepribadian anak yang baik yang sesuai dengan nilai-nilai agama perlu ditanamkan sejak dini, misalnya nilai insani kepada siswa. Menurut Noeng Muhadjir, nilai-nilai insani perlu kali dipertahankan dalam jangka waktu relatif cukup lama, agar nilai insani sebagai pilar

⁷ Martinis Yamin, *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*, (Jakarta: Tim Gaung Persada, 2009), hlm. 38.

⁸ Soelaiman Joesoef, *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hlm. 4.

⁹ M. Sukardjo Ukim Komarudin, *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hlm.3.

kehidupan tidak menggoyahkan kehidupan.¹⁰ Untuk menanamkan nilai tersebut, seorang guru perlu menguasai metode yang dapat membentuk akhlak yang baik terhadap siswa.

Metode digunakan sebagai suatu cara dalam menyampaikan suatu pesan atau materi pelajaran kepada anak didik. Metode mengajar yang tidak tepat guna akan menjadi pengang kelancaran jalannya suatu proses belajar mengajar sehingga banyak waktu dan tenaga terbuang sia-sia. Oleh karena itu metode yang diterapkan oleh guru baru berhasil, jika mampu dipergunakan untuk mencapai tujuan. Dr. Ahmad Tafsir memberikan pengertian metode adalah Cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu.¹¹ Menurut Oemar Hamalik metode tersebut adalah pendekatan. Karena pendekatan adalah cara atau prosedur mendekati suatu persoalan¹² dalam proses pendidikan.

Dengan adanya berbagai macam paparan tentang pengertian metode di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu usaha atau cara guru untuk memberikan pengajaran secara menyenangkan agar peserta didik tidak jenuh untuk belajar dan bisa mengetahui perbuatan baik dan buruk, sehingga dapat tertanam sifat yang baik dan terhindar dari sifat yang buruk kepada anak didik tersebut. Maka, untuk menanamkan nilai moral yang baik kepada siswa diperlukan metode dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan definisi tersebut, dapat diambil kesimpulan, bahwa untuk meningkatkan prestasi siswa diperlukan metode. Metode yang baik untuk menanam nilai moral terhadap siswa, yaitu metode cerita. Karena dengan menanamkan cerita kepada anak dapat meneladani dari cerita tersebut. Namun perlu juga diperhatikan, bahwa dalam cerita perlu diperhatikan usia anak. Karena anak adalah penerus masa depan bangsa, sehingga kenangan masa depan sejarah itu perlu di ceritakan kepada kembali untuk penerus masa depan bangsa ini.

Menurut Sukanto, cerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada murid-muridnya, ayah kepada anak-anaknya, guru bercerita kepada pendengarnya. Suatu kegiatan yang bersifat seni karena erat kaitannya dengan keindahan dan bersandar kepada kekuatan kata-kata yang dipergunakan untuk mencapai tujuan cerita.¹³ Sedangkan menurut Moeslichatoen R, metode bercerita merupakan salah satu metode yang banyak digunakan di Taman Kanak-Kanak. Sebagai suatu metode bercerita mengundang perhatian anak terhadap pendidik sesauai dengan tema pembelajaran. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak di Taman Kanak kanak, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkannya dengan penuh perhatian, dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita.¹⁴

¹⁰ Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial: Terori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*, (Yogyakarta: Bigraf, 2000), hlm. 8.

¹¹ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), hlm.9

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm.22.

¹³ Soekanto, *Seni Bercerita Islami*, (Jakarta: Bina Mitra Press, 2000), hlm. 9.

¹⁴ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Rieka Cipta : 2004), hlm.57.

Bercerita atau yang biasa disebut mendongeng merupakan seni atau teknik budaya kuno untuk menyampaikan suatu peristiwa yang dianggap penting, melalui kata-kata, imaji dan suara-suara.¹⁵ Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat peraga atau tanpa alat peraga tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan. Oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut harus menyampaikannya dengan menarik.¹⁶

Dalam proses belajar mengajar, cerita merupakan salah satu metode yang terbaik. Dengan adanya metode bercerita diharapkan mampu menyentus jiwa jika didasari dengan ketulusan hati yang mendalam. Metode bercerita ini diisyaratkan dalam Al-Qur'an:

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمَنَّ الْقَافِلِينَ ۝ ٣

Artinya: "Kami menceritakan kepadamu yang paling baik dengan mewahyukan Al-Qur'an ini kepadamu. Dan sesungguhnya kamu sebelum Aku mewahyukan adalah termasuk orang-orang yang lalai". Q.S. Yusuf [12]: 3

Kandungan ayat ini mencerminkan bahwa cerita yang ada dalam Al-qur'an merupakan cerita pilihan yang mengandung nilai pedagogis. Menurut Abudin Nata metode bercerita adalah suatu metode yang mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan anak. Islam menyadari sifat alamiah manusia untuk menyenangi cerita yang pengaruhnya besar terhadap perasaan. Oleh karena dijadikan sebagai salah satu teknik pendidikan.¹⁷

Dengan demikian, cerita adalah penuturan tentang suatu kejadian. Kegiatan bercerita memberikan nilai pembelajaran yang banyak bagi proses belajar dan perkembangan anak serta dapat menumbuhkan minat dan kegembiraan membaca. Jensen "membacakan cerita dengan nyaring kepada anak secara substansial dapat berkontribusi terhadap pengetahuan cerita anak dan kesadarannya tentang membaca".¹⁸

Setiap peristiwa yang memiliki makna sejarah merupakan guru terbaik yang mengajarkan bagaimana menemukan identitas kita sebagai bangsa. Semakin lengkap pemahaman kita tentang sejarah maka semakin dekat juga kita mengenal dan mengerti diri kita. Sebaliknya, yang buta sejarah berarti telah kehilangan identitas

¹⁵ Ismoerdijahwati, *Pergelaran Bayangan Wayang Kulit Purwa dalam Kajian Metode Bercerita dengan Gambar 'Gerak'*, Disertasi Magister, Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung, 2007, hlm. 56

¹⁶ N. Dhsieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2005), hlm.63.

¹⁷ Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2000), hlm. 97.

¹⁸ M. Solehuddin, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2000), hlm. 9.

dan “tak berjiwa”. Untuk itu, sejarah mesti dilestarikan dan diwariskan turun-temurun.¹⁹

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode bercerita adalah menuturkan atau menyampaikan cerita secara lisan kepada anak didik sehingga dengan cerita tersebut dapat disampaikan pesan-pesan yang baik. Dengan adanya proses belajar mengajar, maka metode bercerita merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran yang disesuaikan dengan kondisi anak didik.

Adapun kelebihan metode bercerita di antaranya:

- 1) Kisah dapat mengaktifkan dan membangkitkan semangat anak didik. Karena anak didik akan senantiasa merenungkan makna dan mengikuti berbagai situasi kisah, sehingga anak didik terpengaruh oleh tokoh dan topik kisah tersebut.
- 2) Mengarahkan semua emosi sehingga menyatu pada satu kesimpulan yang terjadi pada akhir cerita.
- 3) Kisah selalu memikat, karena mengundang untuk mengikuti peristiwanya dan merenungkan maknanya.
- 4) Dapat mempengaruhi emosi. Seperti takut, perasaan diawasi, rela, senang, sungkan, atau benci sehingga bergelora dalam lipatan cerita.²⁰
- 5) Imajinasi anak dapat berkembang, mendidik etika anak, moral anak, menyenangkan anak, dapat membangkitkan kehidupan yang baru dan dapat membangun karakter anak.

Sedangkan kekurangan dari metode bercerita, yang digunakan guru di antaranya adalah:

- 1) Siswa terkadang terbuai dengan jalannya cerita sehingga tidak dapat mengambil intisarinya.
- 2) Hanya guru yang pandai bermain kata-kata atau kalimat
- 3) Menyebabkan siswa pasif karena guru aktif
- 4) Siswa lebih cenderung hafal isi cerita daripada sari cerita yang dituturkan.²¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan penyampaian materi pelajaran dengan cara menceritakan kronologis terjadinya sebuah peristiwa baik benar atau bersifat-fiktif semata. Metode bercerita ini dalam pendidikan agama menggunakan paradigma Al-qur'an dan Hadits Nabi Muhammad, sehingga memiliki substansi cerita yang valid tanpa diragukan lagi keabsahannya.

Metode menyanyi adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi peserta didik dengan menyanyikan lagu yang sesuai dengan materi pelajaran. Bernyanyi atau mendengarkan suara musik adalah kebutuhan alami individu. Bernyanyi dan senandung merupakan salah satu ungkapan perasaan. Pada dasarnya anak senang menyanyi, bergerak, dan berdendang. Menyanyikan lagu, puisi, sajak sangat mudah dan sangat dikenal anak-anak, anak-anak sering mengulanginya karena kata-katanya pendek, jelas berirama dan berbait. Melalui lagu pesan atau misi disampaikan dengan suasana gembira serta dapat memudahkan anak untuk belajar.

¹⁹ Slamet Muljana, *Tafsir Sejarah Negara Kretagama*, (Jakarta: Karya Aksara, 2000), hlm.v.

²⁰ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm.59-62.

²¹ N.K. Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 45.

Dapat disimpulkan bahwa seorang guru agama harus benar-benar kreatif dalam menyampaikan materi pendidikan agama Islam, dimana pelajaran pendidikan agama Islam bukan termasuk pelajaran yang diprioritaskan pada sekolah umum. Agar anak Sekolah Dasar (SD) menjadi senang pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka materi pelajaran dikemas menjadi sebuah lagu. Materi pelajaran yang diberikan melalui metode menyanyi sangat cocok diterapkan pada peserta didik dengan menyesuaikan tahap perkembangannya, guru tinggal menyesuaikan materi dengan lagunya.

Menyanyi dalam kegiatan pengajaran anak mempunyai beberapa manfaat terutama bagi pencapaian tujuan pendidikan. Adapun bernyanyi bagi anak, antara lain:²²

- 1) Memberikan suasana tenang, sehingga suasana hati yang negatif dapat beralih dan berkembang menjadi positif melalui nyanyian atau alunan musik.
- 2) Mengasah emosi melalui nyanyian seseorang terbawa emosinya, bahkan bisa terbawa isi lagu.
- 3) Membantu menguatkan daya ingat melalui nyanyian yang menarik, anak akan lebih mudah mengingat atau menghafal sesuatu.
- 4) Mengasah kemampuan apresiasi, imajinasi dan kreasi
- 5) Sebagai alat dan media pembelajaran.

Jadi, jika materi pelajaran di berikan dengan metode menyanyi yang sesuai dengan materi pelajaran, siswa akan senang dengan pelajaran tersebut. Sehingga seorang siswa tidak menyadari di dalam nyanyian tersebut mengandung materi pelajaran.

Dari pemaparan di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa ada hal yang akan timbul kepada siswa sehingga menjadi faktor-faktor yang mendasar dalam dirinya yaitu adanya perasaan senang terhadap materi karena guru menyampaikan materi dengan baik, dengan guru menggunakan metode BCM siswa mudah tertarik dengan pelajaran yang dilaksanakannya sehingga jika mereka mempunyai ketertarikan terhadap pelajaran maka mereka akan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan jika mereka melaksanakan pelajaran dengan baik maka mereka akan memperoleh hasil/prestasi yang baik terhadap pelajaran.

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai dari usaha yang telah dilakukan dan dikerjakan.²³ atau dalam definisi yang lebih singkat bahwa prestasi adalah “hasil yang telah di capai dilakukan dan dikerjakan.²⁴ Senada dengan pengertian di atas, prestasi adalah “hasil yang telah di capai dari apa yang dikerjakan yang sudah diusahakan.²⁵ Menurut Mas’ud Khasan Abdul Qahar, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh

²² Hibana S. Rahman, op. cit., . 92-93

²³Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 997), Edisi II, Cet. Ke-0, hlm. 787

²⁴Purdamimta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1987, Cet. Ke-0, hlm. 768.

²⁵Badudu dan Sultan M. Zein, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994), Cet. Ke-2, hlm. 88.

dengan jalan keuletan kerja.²⁶ Tidak jauh dari pengertian yang dikemukakan oleh Mas'ud, Syaiful Bahri Djamarah menyatakan bahwa prestasi adalah "hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu". Sedangkan belajar menurut kamus besar bahasa Indonesia, secara etimologi belajar adalah "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu".²⁷ Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian ilmu.

Menurut ahli pendidikan, Hilgard Nasution, mengartikan belajar sebagai berikut: *Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures whether in the laboratory or in the natural invironment as dishtinguished from changed by factors not attributable to training*. Pendapat di atas menegaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dapat merubah suatu kegiatan dengan jalan latihan. Pengertian tersebut tampaknya sangat sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sumadi 984:253 bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku aktual maupun potensial dengan diperolehnya kecakapan baru yang terjadi karena usaha sengaja. Sedangkan menurut Abror 993:67, belajar adalah kegiatan atau usaha sengaja yang menimbulkan suatu perubahan dalam arti tingkah laku, kapasitas yang relatif tetap sehingga dapat membedakan antara keadaan sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah ia melakukan belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar tersebut menurut Slameto dan Suryabrata dibagi atas dua faktor utama, yaitu faktor yang bersumber dari diri individu yang disebut *faktor internal* dan yang bersumber dari luar diri individu disebut *faktor eksternal*.²⁸

Adapun yang termasuk kedalam faktor internal, misalnya *faktor jasmaniah fisiologis*, dan *faktor psikologis*. Yang termasuk kedalam faktor *jasmaniah*, misalnya faktor *kesehatan* dan *cacat tubuh*. Sedangkan yang termasuk faktor *fsikologis*, misalnya faktor *inteligensi*, *minat perhatian*, *bakat*, *motivasi*, *kematangan* dan *kesiapan* dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang mengemukakan pengertian belajar di atas, maka peneliti berkesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang menghasilkan perubahan pengetahuan-pemahaman, nilai-sikap dan keterampilan sebagai hasil latihan yang dilakukan secara sengaja. Untuk melihat secara konkret tentang perubahan atau keberhasilan belajar tersebut, dapat diukur melalui prestasi belajar siswa.

²⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20.

²⁷Baharuddin dan Esa Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2002), Cet Ke-7), hlm. 3.

²⁸Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawan, Siti Rohmah Nurhayati, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Uny Press, 2007), hlm. 76.

Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, lokasi penelitian adalah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dalam hal ini peneliti berperan sebagai instrument penelitian sekaligus pengumpul data, yang melakukan wawancara secara langsung. Dalam penelitian ini dibantu dengan peralatan yang mendukung dalam proses pengumpulan data penelitian meliputi, HP dan peralatan tulis termasuk laptop dan sebagainya. Peralatan tersebut di bawa sesuai dengan kebutuhan pengumpulan data di lapangan dengan catatan tidak mengganggu aktivitas pengumpulan data.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) kepada siswa SD pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk mengetahui cara penggunaan metode bermain, cerita dan menyanyi (BCM) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SD pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan untuk mengetahui hubungan antara metode bermain, cerita, dan menyanyi (BCM) dengan prestasi siswa SD pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut persepsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu peneliti mengumpulkan data dengan cara:

1. Metode kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisikan pertanyaan yang diajukan untuk mendapat jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang disusun berdasarkan *skala likert*. Responden diminta memberi pendapatnya atau jawabannya dengan cara mengisi kuisioner yang disediakan dan memilih salah satu jawaban yang disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian kuisioner.²⁹

2. Metode Observasi

Dengan menggunakan metode observasi cara yang paling aktif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Dari peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat.³⁰

3. Metode Dokumentasi

Untuk mencatat hal-hal yang bersifat bebas atau belum ditentukan dalam daftar variabel penelitian dapat menggunakan kalimat bebas.³¹ Studi dokumentasi bisa peneliti dapatkan di lembaga resmi secara langsung dari instansi/lembaga meliputi

²⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.100-101.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, hlm.272.

³¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, hlm.274-275.

buku-buku, laporan kegiatan serta catatan dari berbagai risalah resmi yang terdapat di lokasi penelitian maupun yang berhubungan dengan lokasi penelitian.³² Dokumentasi dalam penelitian ini data-data yang di dapat bukan hanya di Madrasah Ibtidaiyah Negeri tetapi sumber data juga di dapat di Instansi pemerintahan di Kabupaten Sambas yang berupa dokumen guru yang bersertifikasi dan belum bersertifikasi terhadap prestasi belajar siswa.

4. Metode Wawancara

Teknik metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.³³ Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hubungan Metode Bermain Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD

Data analisis dari jalur hubungan, besar hubungan dan muatan faktor-faktor dari metode bcm terhadap prestasi siswa SD.

KMO and Bartlett's Test

| | | |
|--|--------------------|--------|
| Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy. | | .523 |
| Bartlett's Test of Sphericity | Approx. Chi-Square | 14.172 |
| | Df | 3 |
| | Sig. | .003 |

Dari hasil analisis diperoleh nilai Kaiser Mayer Olkin Measure of sampling Adequacy pada kotak KMO and Bartlett's Test adalah sebesar 0.523. Hasil ini memperlihatkan bahwa instrumen ini valid karena nilai KMO telah melebihi dari 0.5. disamping itu, lihat dari nilai Bartlett's Test menunjukkan nilai 14.172 dengan nilai signifikan 0.003 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen ini telah memenuhi syarat valid. Dengan hasil yang diperoleh di atas, maka dapat dikatakan bahwa variabel dan sampel yang dipergunakan memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Selanjutnya, untuk melihat hubungan antar variabel indeviden dapat dilihat dari tabel Anti- Image Matrices. Nilai yang diperhatikan adalah MSA (Measure of sampling Adequacy). Nilai MSA berkisar antara 0 hingga 1, dengan ketentuan sebagai berikut:

MSA = 1, variabel dapat diprediksikan tanpa kesalahan oleh variabel yang lain.
MSA > 0,5, variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lebih lanjut.

³² Robert K. Yin, *Studi Kasus; Desain & Metode*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.104-105.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: ALFABETA, 2011), hlm.140.

MSA < 0.5, variabel tidak bisa diprediksi dan tidak bisa dianalisis lebih lanjut, atau dikeluarkan dari variabel lainnya.

Anti-image Matrices

| | | X1 | X2 | X3 |
|---------------------------------------|----|-------------------|-------------------|-------------------|
| Anti-image Covariance | X1 | .734 | -.333- | .067 |
| | X2 | -.333- | .608 | -.295- |
| | X3 | .067 | -.295- | .802 |
| Anti-image Correlation | X1 | .527 ^a | -.498- | .088 |
| | X2 | -.498- | .515 ^a | -.422- |
| | X3 | .088 | -.422- | .537 ^a |
| a. Measures of Sampling Adequacy(MSA) | | | | |

Selanjutnya hasil hubungan dari masing-masing faktor tersebut juga tergolong tinggi (> 0.5). hasil pengujian analisis diketahui bahwa nilai hubungan antara masing-masing faktor yaitu: X1 0.527, X2 0.515, perhatian siswa X3 0.537. sehingga dari hasil tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pengujian hasil validitas faktor dapat disimpulkan bahwa semua faktor adalah valid sebagai bentuk variabel dari seorang guru menerapkan metode BCM sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Dari hasil *Anti-Image Corelation*, maka dapat diketahui nilai MSA ditandai dengan huruf a. Dan hasilnya adalah sebagai berikut :

Metode bermain (KT1) : 0.527 > 0.5
 Metode cerita (KT2) : 0.515 > 0.5
 Metode menyanyi(KT3) : 0.537 > 0.5

Berdasarkan hasil MSA diatas, maka seluruh variabel indeviden dapat dianalisis lebih lanjut karena masing-masing nilainya > 0.5.
 communalities

| | Initial | Extraction |
|----|---------|------------|
| X1 | 2.478 | .979 |
| X2 | 2.461 | 0.719 |
| X3 | 3.362 | 0.60 |

Dari tabel communalities menggambarkan besarnya varians yang mampu diterangkan oleh faktor yang terbentuk dalam setiap variabel. Nilai communalities untuk metode bermain adalah 0.979 artinya 98% faktor yang terbentuk mampu menjelaskan varians dari atribut fasilitas yang mendukung metode bernyanyi. Maximum nilai communalities adalah 1, semakin besar dan mendekati nilai 1, semakin baik faktor tersebut menjelaskan varians dari variabelnya.

Communalities untuk variabel metode cerita adalah 0.719 artinya 79% faktor yang terbentuk mampu menjelaskan varians dari atribut fasilitas yang mendukung

metode cerita. Dan communalities untuk variabel metode menyanyi adalah 0.60 artinya 60 % faktor yang terbentuk mampu menjelaskan varians dari atribut yang mendukung metode menyanyi.

PENUTUP

Simpulan

Seorang guru dalam menggunakan metode harus disesuaikan dengan keadaan pada waktu pembelajaran dan metode BCM jika dilaksanakan dengan baik, maka akan memperoleh hasil yang baik juga karena dengan penerapan metode tersebut dapat menimbulkan perasaan senang terhadap pelajaran yang mereka laksanakan, dan dalam metode tersebut juga siswa ikut aktif dalam pembelajaran tersebut dan tidak hanya mendengarkan saja sehingga tidak membuat siswa bosan terhadap materi yang disampaikan dan hal ini jelas dalam pemaparan di atas karena penerapan metode BCM berhubungan dengan prestasi siswa. Dalam hal ini jika siswa aktif dan senang dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru maka hasil belajar siswa akan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief, Armai, (2002), *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan*, Jakarta: Ciputat Press.
- Arikunto, Suharsimi, (2010), *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Badudu dan Sultan M. Zein, (1994), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994), Cet. Ke-2.
- Djamarah, Syaiful Bahri, (1994), *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar, (2000), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismoerdijahwati, (2007), *Pergelaran Bayangan Wayang Kulit Purwa dalam Kajian Metode Bercerita dengan Gambar 'Gerak'*, Disertasi Magister, Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung.
- Joesoef, Soelaiman, (1992), *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Komarudin, M. Sukardjo Ukim, (2009), *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Moeslichatoen R, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Rieka Cipta.
- Muhadjir, Noeng, (2000), *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial: Terori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*, Yogyakarta: Bigraf.
- Mussen, Paul Henry, (1998), *Perkembangan dan Kepribadian Anak*, Jakarta: Erlangga.
- N. Dhieni, (2005), *Metode Pengembangan Bahasa*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- N.K. Roestiyah, (2008), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nata, Abuddin, (2000), *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Purdamimta, (1987), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Robert K. Yin, (2012), *Studi Kasus; Desain & Metode*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Slamet Muljana, Tafsir, (2000), *Sejarah Negara Kretagama*, Jakarta: Karya Aksara.
- Sobur, Ale, (1986), *Anak Masa Depan*, Bandung: Angkasa.
- Soekanto, (2000), *Seni Bercerita Islami*, Jakarta; Bina Mitra Press.
- Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: ALFABETA.
- Syurfah, Ariany, (2007), *Multiple Intelligences for Islamic Teachin*, Bandung: Syaamil.
- Tafsir, Ahmad, 2003), *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, (1997), *Kamus Besar BahasaIndonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, Edisi II, Cet. Ke-0,
- Ulwan, Abdullah Nasih, (1988), *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*, Jilid II. Diterjemahkan oleh Drs. Syaifullah Kamelir, IC dan Drs. Hery Noer Ali, 988, Bandung: As Syifa'.
- Utsman, Akram Misbah, (2005), *25 Kiat Membentuk Anak Hebat*, Jakarta: Gema Insani.
- Wahyuni, Esa, Baharuddin, (2002), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2002), Cet Ke-7.
- Yamin, Martinis, (2009), *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*, Jakarta: Tim Gaung Persada.